SDガンダム
GGENERATION
ジージェネレーション
PlayStation
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1998 MADE IN JAPAN
BAN
DAI

ごあいさつ

このたびはバンダイのプレイステーション専用ソフト
「SDガンダム　ジージェネレーション」を
お買い上げいただき、まことにありがとうございます。
ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意等、
この「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 3~12ブロック

マルチタップ対応 1~4人

アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 01560～1

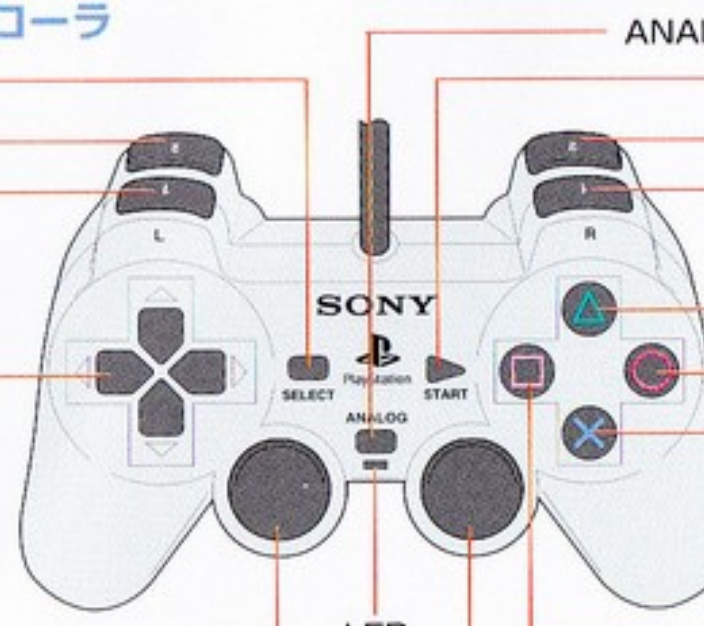
CONTENTS

P04 コントローラの基本操作
P06 ジージェネレーションって?
P07 ゲームの流れ
P08 ゲームを始める前に
P08 DATA LOAD
P09 GAME CONTINUE
P09 モード選択
P10 OPTION
P11 シチュエーションモード
P13 オペレーションルーム
P13 グループ編成
P24 MS開発
P26 TECHNICAL設定
P27 ゲームスタート
P27 MAP画面
P29 本拠地内画面
P30 行動コマンド
P41 設定について
P43 ステージクリア
ゲームオーバー
P44 ミーティングルーム清算
P45 キャラクター登録
P46 MS設計
P47 トレーニングマッチモード
P49 最大4人対戦プレー
P50 地形別移動力消費表
P54 設定表一覧
P56 登場キャラクターリスト
P60 TRAINING MATCH MODE
所属ユニット一覧
P61 プレミアム映像
ディスクの楽しみ方

コントローラの基本操作

■コントローラ

■アナログコントローラ



設定時	
R1ボタン・R2ボタン	自軍リストの切換
L1ボタン・L2ボタン	自軍リストの切換
○ボタン	決定、メッセージの早送り
△ボタン	ステータスの表示
□ボタン	カーソルの高速移動 (方向キーとの同時押し)
×ボタン	キャンセル
方向キー	項目の選択、 カーソルの移動
STARTボタン	ゲームスタート、ステージプロローグのスキップ、検索設定コマンドの表示
SELECTボタン	検索ユニット 検索キャラクターの表示 (押している間表示)

マップ時	
R1ボタン・L1ボタン	マップ表示の切換 (多層マップ時)
R2ボタン・L2ボタン	未行動ユニットの検索
○ボタン	決定、メッセージの早送り
△ボタン	選択ユニットの ステータス画面表示
□ボタン	カーソルの高速移動 (方向キーとの同時押し)
×ボタン	キャンセル、地上・コロニー・月・要塞マップから宇宙マップへの切換
方向キー	項目の選択、 カーソルの移動
STARTボタン	設定ウインドウの表示
SELECTボタン	検索ユニットの表示 (押している間表示)

※このソフトはアナログコントローラ（振動のみ）対応ですが、コントローラでも同様に操作することができます。

※アナログコントローラ（振動のみ）ご使用の際、ANALOGモードスイッチを押すたびにLEDが点灯・消灯しますが、操作は常にコントローラと同様になります。

※このソフトはアナログコントローラ（振動のみ）対応です。アナログコントローラ（振動のみ）のバイブレーション機能は「OPTION」の「VIBRATION」でおこないます。方向キー左右で［ON］を選べば振動し、［OFF］を選ぶと振動しません。

ジージェネレーションって？

戦艦とMSと編成した自軍のオリジナルグループを率いて［マルチマップ］上を［移動］［戦闘］、敵本拠地を［占領］するか、敵ユニットを［全滅］させながら各ステージを勝ち抜いていくシミュレーションゲームです。［捕獲］した敵ユニットや育てた自軍ユニットから、全く新しいユニットを［開発］［設計］することもできます。

登場するキャラクターやユニットだけでステージをクリアしていくのもいいけれど…。ただの傍観者じゃつまらない!最強の部隊を編成して、この壮大な歴史に参加しよう!

☆自分だけのオリジナルキャラクターを登録!

▶キャラクター登録 P45参照

ステージクリア後「キャラクター登録」で、志願兵に名前をつけ、オリジナルキャラクターを誕生させよう。

☆新しいMSの［開発］や［設計］をしよう!

▶MS開発 P24　MS 設計 P46参照

既存のMSだけで戦うのでなく、ACEクラスにランクアップしたユニットをもとに、新たなユニットを開発しよう。生産が可能になります。また、自軍LIST内のユニット2体から、全く新しいユニットを設計することもできます。

☆最強の部隊を編成しよう!

▶グループ編成 P13参照

艦長操る1隻の戦艦と隊長率いるモビルスーツ部隊で、艦船を守りながら敵を撃破していきます。

CAUTION!!

戦艦が破壊されると、所属ユニットは行動不能に陥ってしまいます。戦艦を守りながら戦おう!

モビルスーツ

ミノフスキー粒子の発見により、白兵戦中心となった戦闘の必要性から生まれた人型の機動兵器。ゲーム中でも主力兵器として存在し、敵本拠地の占領などに活躍します。

ゲームの流れ

①ステージスタート[編成・生産・MS開発]

▼

②ターン開始

③自軍フェイズ[移動・攻撃等]

④敵軍フェイズ[反撃]

⑤ターン終了(ターンの繰り返し)

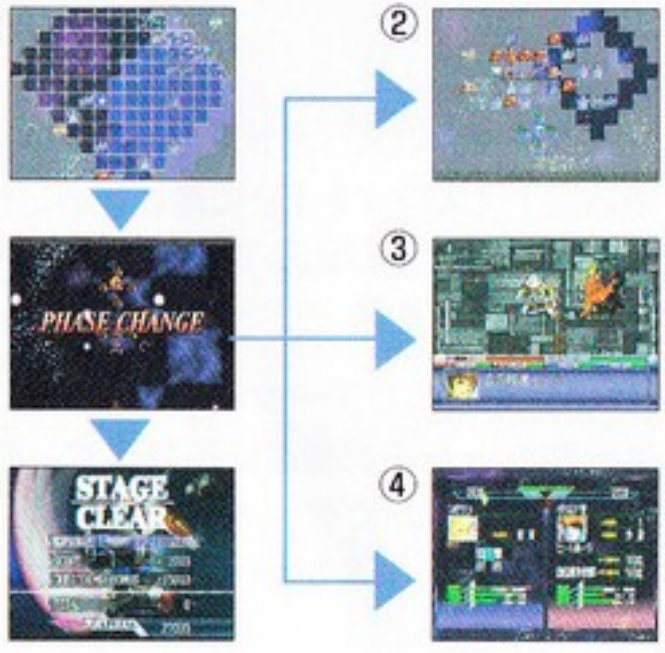
▼

⑥ステージクリア

[清算・キャラクター登録・MS設計]

▼

ネクストステージ



ゲームを始める前に

セット

プレイステーション本体にディスクをセットして電源を入れてください。タイトル画面があらわれます。

メニュー

STARTボタンを押すとメニューがあらわれます。
方向キー上下でモードを選びます。

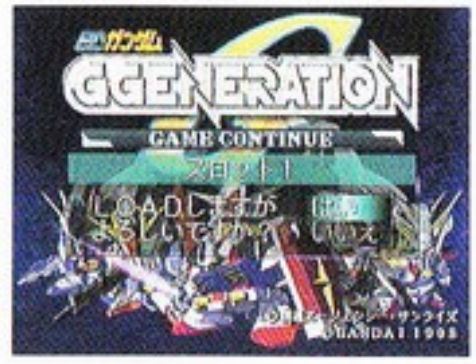
GAME START : ゲームを始めます。
DATA LOAD : セーブデータを呼び出し、ステージの最初から始めます。
GAME CONTINUE : セーブデータを呼び出し、ステージの途中から始めます。

DATA LOAD

セーブしてあるステージの最初から始まります。
セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込み、保存してあるステージデータを呼び出してその続きからゲームを始めることができます。

[はい] を選んでデータを呼び出します。決定後、画面は一度モード選択画面に戻ります。呼び出したデータのモードを選んでゲームを始めれば、続きから遊ぶことができます。違うモードを選ぶと、呼び出しデータは使えません。

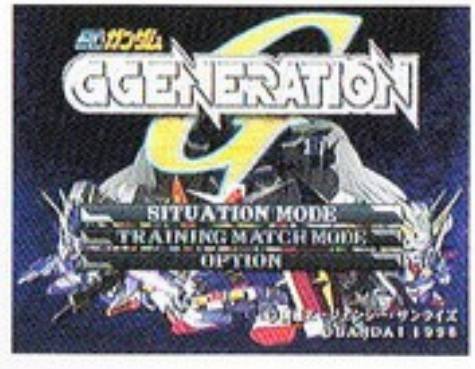
GAME CONTINUE



セーブしてあるステージの途中から始まります。セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込み、保存してあるデータを呼び出してその続きからゲームを始めることができます。

［はい］を選んでデータを呼び出します。決定後、セーブデータが呼び出され、ステージの途中からゲームが始まります。モードを選ぶことはできません。

モード選択



GAME STARTを選ぶと、モード選択画面があらわれます。

SITUATION MODE　有名エピソードを再現した全42章のステージを、自分のオリジナル軍を編成してクリアしていくモードです。

TRAINING MATCH MODE　マップ、キャラクター、ユニットなどを自由に選び、設定して遊ぶことができるモードです。最大4人での対戦プレイが可能です。

OPTION　「PROFILE MODE」を見たり、サウンドや振動機能の設定をおこなうことができます。

OPTION

PROFILE MODE

ゲーム中に登場したMSや戦艦、特殊兵器、キャラクターやサポートユニットを閲覧することができます。方向キー左右で種類を選び、次に名前の最初の文字を指定、ユニット表からそのユニットを選ぶとステータス画面が表示されます。続きのあるコメントは、方向キー上下で送ることができます。

×ボタンでキャンセル、オプションメニューに戻ります。

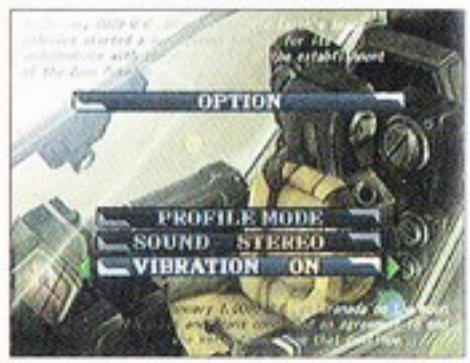
SOUND

ゲーム中の音楽・効果音をステレオで聴くか、モノラルで聴くかの設定をおこなうことができます。方向キー左右で設定を変更します。

VIBRATION

アナログコントローラでゲームをする際、振動機能の[ON（振動する）／OFF（振動しない）]の設定をすることができます。方向キー左右で設定を変更します。

×ボタンでオプションメニューに戻ります。



シチュエーションモード

シチュエーションモードとは？

「傍観者にとどまらず、歴史に参加せよ!!」

有名エピソードを再現した全42章のステージを勝ち抜くシミュレーションゲームです。MSや戦艦などで編成した自分のオリジナル軍でステージに挑戦。
最大4フィールドの立体的なマップを、敵を倒しながら移動、敵本拠地を占領してステージを勝ち抜いていきます。
捕獲した敵ユニットや、育てたユニットから新しいMSを「開発」・「設計」することもできます。
志願者の名前を変更して、オリジナルキャラクターを登録、自分の軍を編成しよう。

ザクⅠ

GENERATION

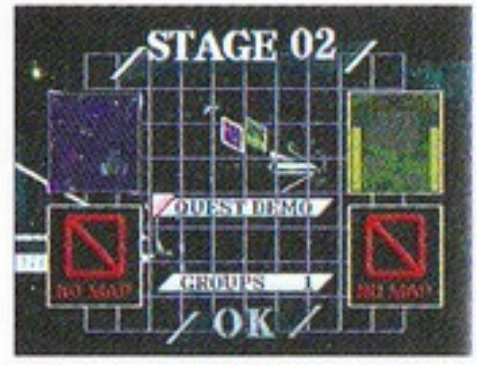
ステージ解説

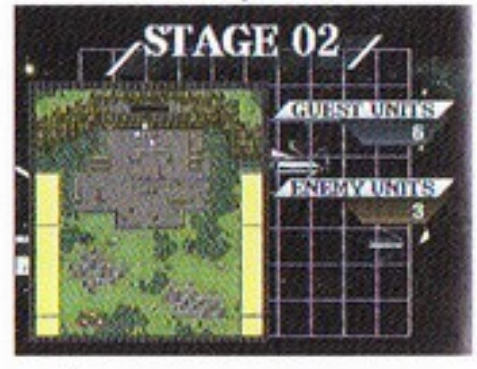
モード選択画面で「SITUATION MODE」を選び、決定します。画面上にステージ解説が流れます。ガンダムの壮大な歴史の“あらすじ”をつかむことができます。

※□ボタンで早送りし、STARTボタンでスキップすることができます。

ステージマップ情報

ステージ解説が終了すると、ステージマップ情報画面があらわれます。ステージのマップ数が表示され、方向キーで各マップを選んで○ボタンを押すと、そのマップ上にいる味方と敵のユニット数が表示されます。
「OK」にカーソルを合わせて、○ボタンで終了します。





GROUPS：オリジナル編成軍の発進可能グループ数
QUEST DEMO：このマークの付いたマップでは、ある特定な条件がそろった場合に隠しイベントが発生します。
GUEST UNITS：登場する味方ユニットの数
ENEMY UNITS：登場する敵ユニットの数
TURN LIMIT：表示のターン数までにクリアできないとゲームオーバーとなります（限定されないステージは表示されません）。

ミニマップ

敵本拠地がどんな地形にあるのかの確認も重要です。水中や宇宙にある敵本拠地を攻める場合は、それぞれの地形にあったグループを編成することが必要となります。

オペレーションルーム

ステージマップ情報が終了すると、オペレーションルーム画面が表示されます。ここでゲームスタート前のさまざまな設定をおこないます。

※シチュエーションモードのステージ1には、オペレーションルームでの設定はありません。オペレーションルームでの設定はステージ2以降となります。

グループ編成

戦闘に参加させる自分のオリジナルグループを編成・生産することができます。
はじめに、編成するグループの適性を4つのタイプから選びます。そのマップで使用できるグループが点滅します。

万能型グループ：宇宙・空中・地上と、
オールラウンドに活動できるグループです。
宇宙型グループ：宇宙での活動が可能なグループです。
地上型グループ：地上や空中での活動が可能なグループです。
水中型グループ：潜水など水中での活動が可能なグループです。

※編成できるグループは最大32グループ、各適性ごとに8グループまで編成することができます。

編成LIST

編成LISTがあらわれ、ここでユニットの生産・編成をおこないます。自軍LISTキャラクターを搭乗させます（P22参照）。

ユニットの編成

グループを編成するためには、まずその中心となる戦艦ユニットを登録しなければなりません。

戦艦

まずはじめに戦艦（WS）を登録します。WSにカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、生産コマンドが表示されます。

[生産]

このコマンドを実行すると、名前と生産にかかる費用が表示された生産LISTがあらわれます。現在の所持CAPITALで生産可能な戦艦は、あらかじめ白く表示されます。生産する戦艦を方向キー上下で選び、○ボタンで実行します。

[解体]

生産した戦艦を解体することができます。解体することにより獲得できるCAPITALが右下に表示されます。通常は生産CAPITALの1/2です。

■ステータス画面

戦艦・MSにカーソルを合わせ、△ボタンを押すとステータス画面が表示されます。方向キー左右で「基本設定」「武器一覧」の切り換えがおこなえます。

[基本設定]

HP：現在のHP／最大HP。
0になると破壊されます。

EN：現在のエネルギー残量／最大エネルギー。攻撃によりエネルギーを消費します。

UA：ユニットの攻撃力

UD：ユニットの防御力

MOVE：ユニットの移動力

CAPACITY：搭載可能ユニット数

ACTIVE AREA：
指揮範囲をあらわします。(P31参照)

ABILITY LEVEL：各フィールドでの適性をあらわし、地形による移動力消費量が変わります。(P50参照)

EXP：現在の経験値／レベルアップまでの必要経験値。
経験値はユニットごとに加算されます。

[武器一覧]

特殊機能：ビーム兵器を無効にするIフィールドや、ミノフスキー粒子散布、大気圏突入などの機能が表示されます。またオプションパーツ（OPパーツP18参照）の装着があれば、その名称と効果も表示されます。

射程範囲：攻撃可能な射程範囲をあらわします。

攻撃力：数値が大きいほど攻撃力が高くなります。

消費MP：1度の攻撃で消費するMPの数値をあらわします。

消費EN：1度の攻撃で消費するENの数値をあらわします。

武器の属性：ビームやマップ、サイコミュなど武器の属性をあらわします。(P54参照)

武器名：武器の名称をあらわします。

※EWAC機能… 艦船の指揮範囲（P31参照）を拡張するユニットの特殊機能です。戦艦の指揮範囲から、EWAC機能を持つユニットを中心に6マスの指揮範囲が新たに形成され、同一グループ内のユニットの行動範囲が大きく拡張されます。

EWAC機能を持つユニット：ザクフリッパー、プローバー、ホバートラック、ルッグン、ザク強行偵察型、アイザック、ディッシュ連絡機

MS・サポート

戦艦(WS)登録後、そこに搭載できるMS・サポートユニットの配置が可能になります。配置できる機数は戦艦の「CAPACITY」によって変化します。配置可能な空きスペースにカーソルを合わせ、○ボタンを押すと、コマンドウインドウが表示されます。「L」のスペースがその戦艦内に配置されたMSのリーダー(隊長機)となります。

[編成]
自軍LISTに待機しているMSを編成LISTに配置することができます。ユニットにカーソルを合わせ、○ボタンで配置します。

[生産]
実行すると、費用が表示された生産LISTがあらわれます。所持CAPITALで生産不可能なMS・サポートユニットは、あらかじめ暗く表示されます。生産するMS・サポートユニットを選び、○ボタンで実行します。

[移動]
配置ユニットを別の場所や別グループに移動させます。また、場所の交換も可能です。

[待機]
編成したユニットを自軍LISTに待機させます。待機させているユニットの経験値やOPパーツは変化しません。

[OP購入／売却]
購入費用が表示されたリストがあらわれます。所持CAPITALで購入可能なOPパーツは、白く表示されます。購入するOPパーツを選び、○ボタンで実行します。また、OPパーツは売却でき、売却により獲得できるCAPITALが右下に表示されます。
テクニカルレベルが上昇すると、OPパーツを安い値段で購入することができます。(P26参照)

OPパーツ
ユニットを強化する補強パーツ。特殊な能力、防御機能を得るため、機体に取り付けます。

[変形]
変形可能ユニットの変形を実行します。

Zガンダム MS形態　　ウェーブライダー（Zガンダム）飛行形態

[H・P・S]
VガンダムやF90など武器変更が可能なユニットの武装を変更します。

ハードポイントシステム
MSに予備の武器や、追加武装させることができるシステム。

[解体]
MS・サポートユニットを解体することができます。解体により獲得できるCAPITAL（生産時の1/2）が表示されます。

自軍LISTの「キャラクター」と「ユニット」を見ることができます。自軍LIST画面でユニットを選んで決定すると、[整理] [LIST切換]のコマンドがあらわれます。「キャラクター」と「ユニット」は最大96まで登録が可能です。

[生産]

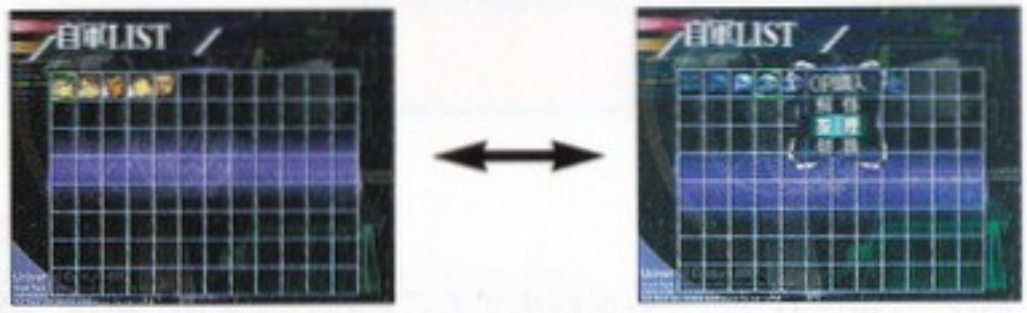
自軍LIST内でもユニットを生産することができます(P17参照)。

[整理]

表示中のユニットをレベルの低い順に並べ換えることができます。

[LIST切換]

自軍LISTの「キャラクター」と「ユニット」の表示を切り換えることができます。



※ユニットにカーソルを合わせ、△ボタンを押すとステータス画面があらわれます。方向キー左右で「基本設定」と「武器一覧」の切り換えがおこなえます。詳しくはP15.16をご覧ください。

キャラクター

■ステータス画面

キャラクターにカーソルを合わせ、△ボタンを押すとステータス画面が表示されます。

名前／階級（P54参照）／タイプ

ＭＰ：現在の精神力ポイント／最大精神力ポイント。精神力を使う攻撃によって減ります。

EXP：現在の経験値／ランクアップまでの必要経験値。戦闘で増えます。

NTL：ニュータイプレベル

ＰＡ：攻撃力

ＰＤ：防御力

ニュータイプ

宇宙空間に対応し、認識力が飛躍的に拡大・強化され、深い洞察力を持った新しい人類。超感覚的な知覚は本来コミュニケーションのための手段でしたが、MS等のパイロットとして大きな戦力を担っています。搭乗したMSに「サイコミュ兵器」が搭載してあれば、その使用が可能になります。

キャラクターの編成

戦艦やMSを登録・配置しただけではグループは機能せず、それを動かすキャラクターを搭乗させる必要があります。

※サポートユニットにはキャラクターを搭乗させる必要はありません。

[編成]

自軍LISTに待機しているキャラクターを搭乗させることができます。自軍LISTのキャラクターにカーソルを合わせ、○ボタンで配置します。

[移動]

配置キャラクターを別の場所や別グループに移動します。

[待機]

配置したキャラクターを自軍LISTに待機させます。

[強化]

キャラクターを強化人間にします。自軍LISTでも実行することができます。

[自軍LIST]

自軍LISTのキャラクターを見ることができます。自軍LIST画面でキャラクターを選んで決定すると、[LIST切換] コマンドがあらわれます。

[LIST切換]

自軍LISTの「キャラクター」と「ユニット」の表示を切り換えることができます。

強化人間化

人為的な方法でニュータイプ能力を身につけさせます。ランクアップしなくなります。ユニットや所属の戦艦が破壊されると廃人化し、廃人化すると属性がノーマルにもどり、ランクが伍長になります。

■検索設定

ステージをクリアしていくと、マップ上に登場するユニットは膨大な数になります。特定のユニットを検索して、戦略と戦術に役立てましょう。SELECTボタンを押すと、検索設定ユニットを検索することができます。STARTボタンで検索設定コマンドを表示、設定をおこないます。

UNIT検索設定

ACE UNIT 検索：ACEレベルユニットの検索。
OP取付可能検索：OPを付加していないユニットの検索。
宇宙用UNIT検索：宇宙で行動可能なユニットの検索。
上空用UNIT検索：上空で行動可能なユニットの検索。
地上用UNIT検索：地上で行動可能なユニットの検索。
水中用UNIT検索：水中で行動可能なユニットの検索。

PROFILE MODE

OPTIONの「PROFILE MODE」を見ることができます。

MS開発

レベルACEまで成長させたユニットに、「開発」コマンドを実行すれば、さまざまなユニットへの開発を実行でき、そのユニットの生産も可能となります。

自軍LISTのMSにカーソルを合わせ、○ボタンで実行すると、そのユニットが開発可能なユニット（レベルACEなど）であった場合に限り、[MS開発]コマンドが表示され、MS開発画面があらわれます。表示されたタイプから、どのユニットに開発をおこなうかを方向キー上下で選んで実行します。
画面内の「生産LISTの整理」で不要なユニットを選び、生産LISTから削除することができます。

開発：1種類のユニットからさまざまなMSを開発します。ステージ開始後、「オペレーションルーム」の「MS開発」にておこないます。
設計：2種類のユニットから全く新しいユニットを生産します。ステージクリア後、「ミーティングルーム」の「MS設計」にておこないます。

※△ボタンで開発後のユニットデータを見ることができます。
※×ボタンでキャンセルし、R1・R2ボタンで「オペレーションルーム」に戻ることができます。

開発例

●レベルACEに育てたユニットを、さまざまなMSへ「開発」

プロト ZZガンダム レベルACE

ZZガンダム レベル1

ザクⅡF型 レベルACE

ザクⅡ改 レベル1

高機動型ザクⅡ レベル1

TECHNICAL設定

自軍本拠地を守る防衛ユニット・ガーダーのレベルアップをおこなうことができます。○ボタンを押すと、レベルアップに必要なCAPITALが表示されます。さらに○ボタンを押して、レベルアップを実行します。

ガーダーのテクニカル設定アップ

OPTION PARTS

OPパーツを表示された割引率で購入することができます。

SUPPORT UNIT

生産できるサポートユニットの種類が増えます。レベルアップした防衛ユニットはマップ上にもそのレベルが表示されます。

ガーダー

本拠地を守る防衛ユニットで、移動はできません。ガーダーを破壊すると、MSなどによる本拠地への侵入（占領）が可能になります。

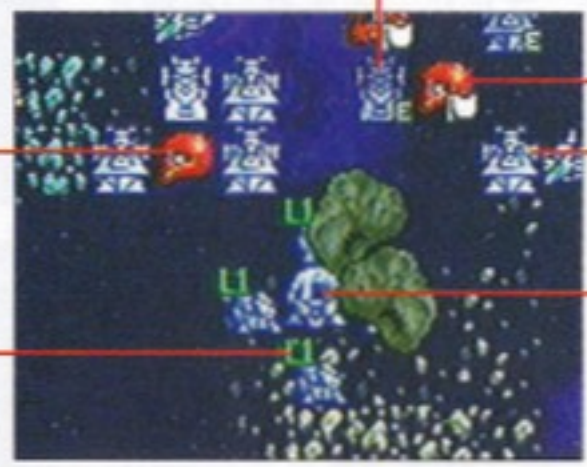
▼

STAGE START

オペレーションルームを終了するとステージタイトルがあらわれ、続いてステージデモが始まります。ステージデモはマップ上で展開され、○ボタンでメッセージを送って進めます。ステージデモが終了すると、いよいよゲームスタートです。

ゲームスタート

MAP画面

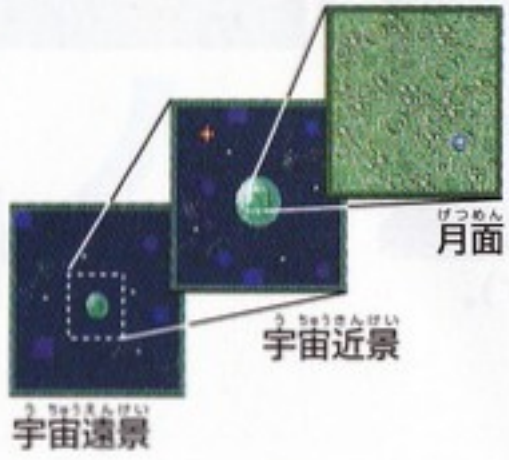


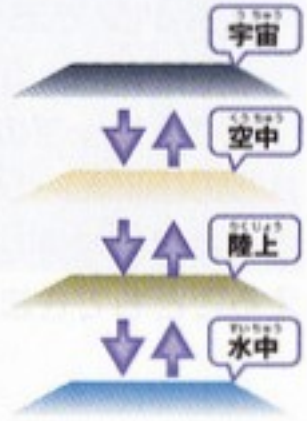
行動不能ユニット：所属の戦艦が破壊された場合、白旗マークが揚がり、自軍のユニットを回収すれば［救助］となります。敵ユニットを回収すると［捕獲］となります。

マップシンボル：現在表示中のマップが明るくなります。

マルチマップシステム

各ステージは陸・海・空・宇宙(コロニー・宇宙・月面)など最大４フィールドのマップで構成され、地形に適応したユニットを投入することで、戦略をより有利に進めます。





カーソルをユニットに重ねると、そのユニットの所属グループ番号とユニット名が表示されます。
カーソルをユニットに重ね、さらに、△ボタンを押すと、そのユニットと搭乗者のステータスが表示されます。詳しくはP15とP21をご覧ください。

L2ボタンまたはR2ボタンで未行動ユニットを検索することができます。

L1ボタンまたはR1ボタンで多層マップ表示の切り換えがおこなえます。地球・月・コロニーマップから宇宙マップへの切り換えは×ボタンでおこないます。(地球やコロニーを含んだ宇宙マップの場合、それらの上にカーソルを重ねて○ボタンを押して切り換えることもできます)。

本拠地内画面

自軍本拠地にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、本拠地内画面に入ります。

PLAYER GROUP：プレイヤーが編成したグループを戦闘に参加させるためには［発進登録］をおこなわなければなりません。発進させたいグループを選んで○ボタンで登録。発進登録済グループを選んで○ボタンを選ぶと［発進中止］をすることができます。

GUEST GROUP：あらかじめステージ上に配置されている味方ユニットグループの情報を見ることができます。ゲストグループはステージクリア後も、自軍ユニットには組み込まれません。

捕獲LIST：現在捕獲中の敵ユニットを確認することができます。

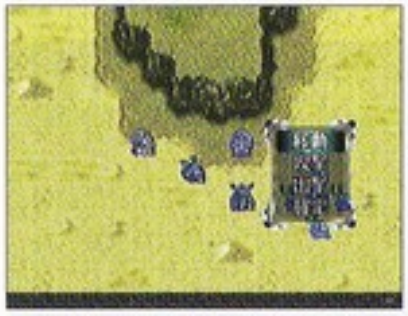
ユニットやキャラクターにカーソルを合わせて△ボタンを押せば、それぞれのステータスを見ることができます。

ＥＸＩＴ：マップ画面に戻ります。

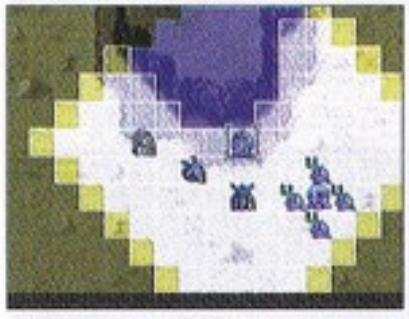
行動コマンド

未行動ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、行動コマンドが表示されます。ユニットは基本的に１ターンに１つの行動コマンドを実行することができます。

※ＭＳ・戦闘機等の移動後の［攻撃］や戦艦の［出撃］［回収］などのコマンドは行動後も実行可能です。



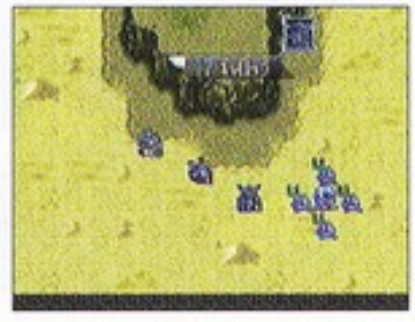
▼



▼

▶

▶

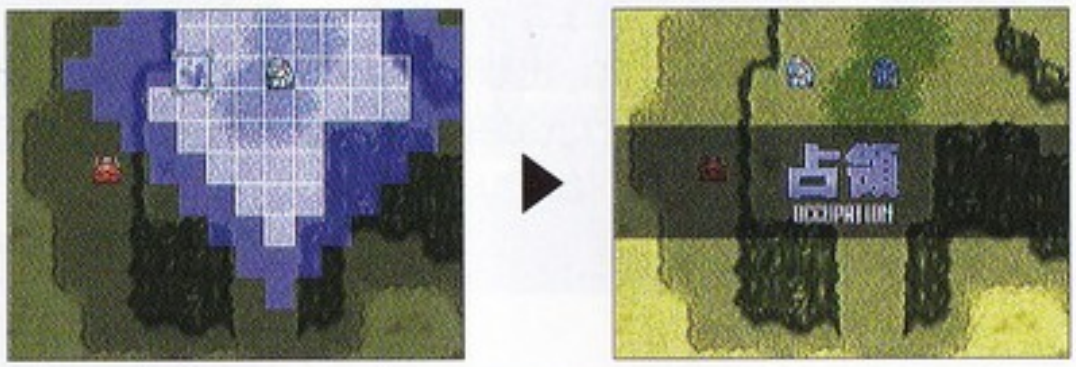


［移動］

実行すると移動可能範囲がマップ上に表示されます。白いグリッドで表示されている部分が移動可能範囲です。移動したい場所へカーソルを動かし○ボタンで決定、［確定］が表示されますのでOKなら○ボタンで決定、やり直すときは×ボタンでキャンセルします。

占領

占領可能な場所（コロニー、都市、打ち上げ場、シャトル基地等）にMSや戦闘機を移動させれば占領となります。占領によりCAPITALを得ることができます。戦艦などでは占領できません。（P54「ユニット種別表」参照。）



戦艦の指揮範囲

重なったマップにまで影響し、指揮範囲を出た所属ユニットは命中率や回避率が低下します。自軍の色で表示された部分が指揮範囲です（シチュエーションモードでは“青”となります）。

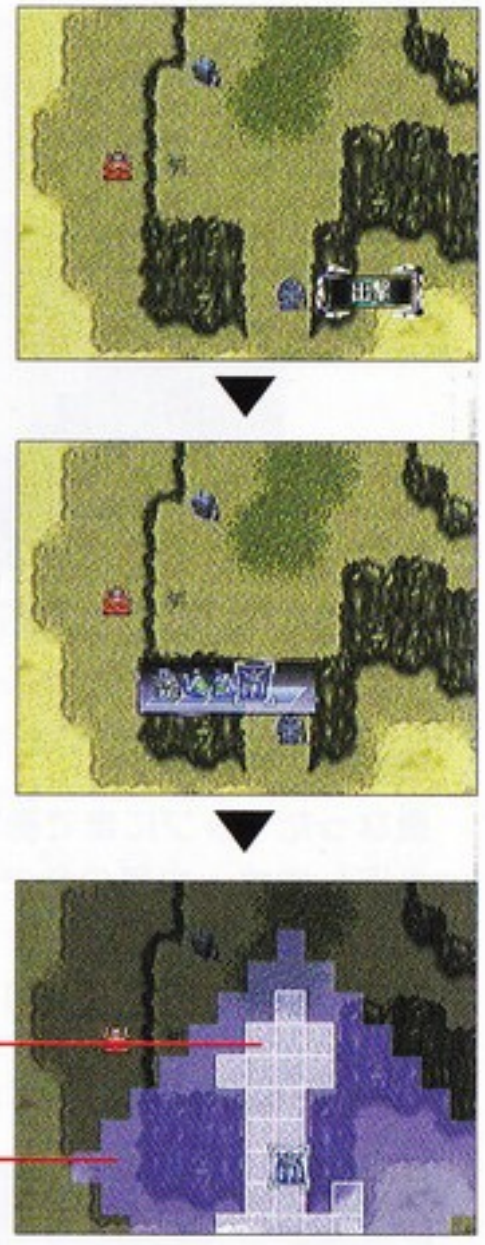
指揮範囲を越えて［移動］を実行しようとすると『ALERT』が表示されます。

※『ALERT』が表示されても［移動］は実行可能です。

※ EWAC機能（P16参照）を持つユニットによって指揮範囲を拡張できます。

[出撃]

搭載中のユニットを出撃させることができます。戦艦コマンドから［出撃］コマンドを選ぶと、搭載中のユニットが表示されます。出撃させたいユニットにカーソルを合わせて○ボタンで決定すると、出撃可能範囲がマップ上に表示されます。移動させたい場所にカーソルを動かして出撃させます。［出撃］コマンド実行後は、[攻撃]はおこなえません。



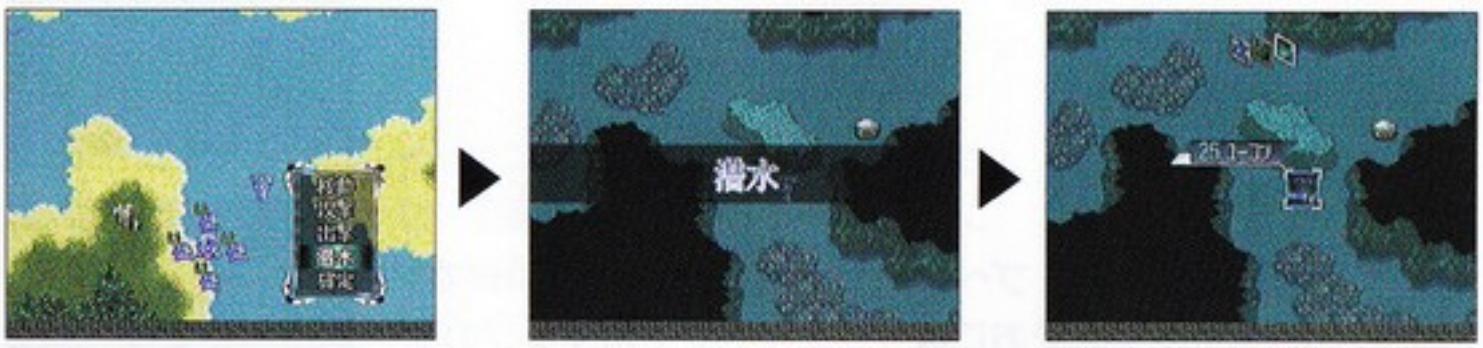
※［出撃］の際も、指揮範囲と移動可能範囲が表示されます。詳しくはP30.31をご覧ください。
※搭載ユニット表示中に△ボタンでユニットのステータスを表示、□ボタンで変形可能ユニットが変形、○ボタンで出撃中のユニットにカーソルを移動させることができます。

[上昇／下降]

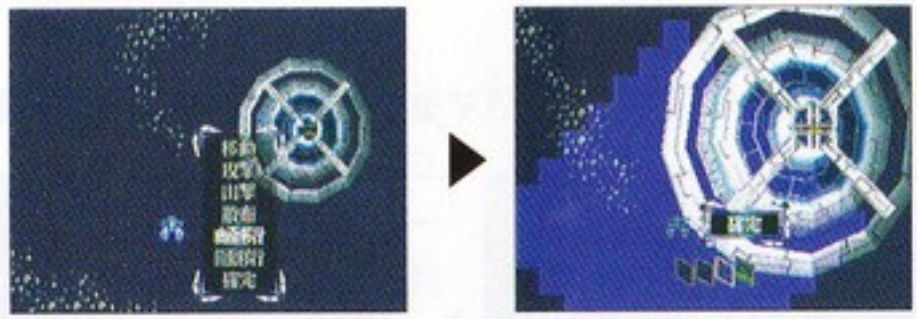
飛行可能ユニットの上空マップと地上マップ間の移動がおこなえます。

[浮上／潜水]

潜水可能ユニットの水中マップと地上マップ間の移動がおこなえます。



[奥面移行／前面移行]
宇宙の多層マップ間の移動がおこなえます。

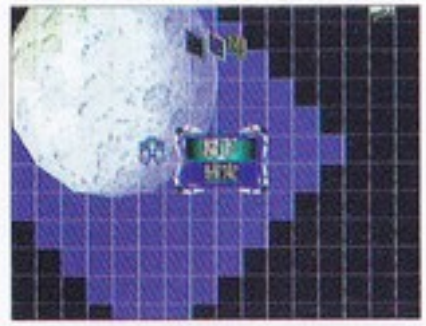


[打ち上げ]
地上マップにある自軍のシャトル基地等から宇宙マップへユニットを打ち上げます。[打ち上げ] は、打ち上げるユニットを地上マップのシャトル基地へ移動させてからおこないます。

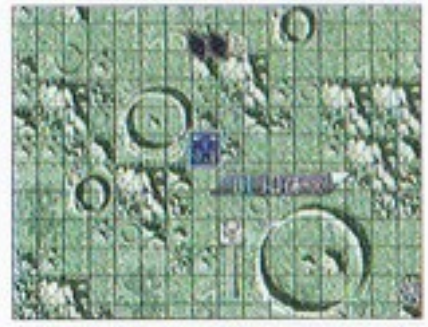
[突入]
宇宙マップから地上マップへの大気圏突入をおこないます。[突入] は、大気圏突入をおこなうユニットを宇宙マップの地球上に移動させてからおこないます。
※突入できないユニットもあります。

[降下]

宇宙マップから月面へ降下することができます。降下をおこなうユニットを宇宙マップの月に移動させてからおこないます。



▼



[出港]

コロニーマップのコロニー港にユニットを移動させて出港させることもできます。また、宇宙マップのコロニー中心部にユニットを移動させて入港させることもできます。

※コロニー港あるいはコロニーの破損孔より、出港可能ユニットを出港させることができます。

▼

[攻撃]

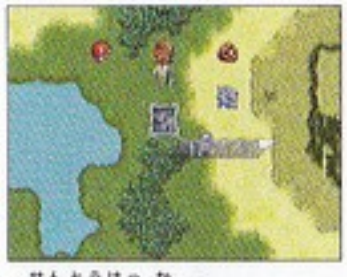
攻撃させたいユニットにカーソルを合わせ、○ボタンで決定すると「武器選択画面」があらわれます。

[攻撃] コマンドの流れ

『武器を選択』 ▼

『攻撃ユニットを選択』 ▼

『被攻撃ユニットの反撃コマンド入力』 ▼



『戦闘結果』

『戦闘アニメーション』

▼

▼

▼

隊長機
援護射撃が受けられます。

■武器選択

武器選択画面で武器を選択します。隊長機は、援護射撃を方向キー左右で要請することができます。

■反撃

被攻撃ユニットが反撃コマンドを入力します（自軍のユニットが攻撃される場合はこのコマンドの入力をおこないます）。反撃コマンドを選ぶと、反撃武器選択画面があらわれます。武器選択画面同様に入力をおこないます。

防御：ダメージを1/2にします。シールドを持っているユニットのみ可能です。ビームシールドはENを消費します。

回避：命中率を下げることができます。

■コマンド確認画面

入力後、それぞれの命中確率（HIT RATE）が表示され、○ボタンで戦闘開始となります。方向キー左右で戦闘アニメーションを見るか（ON）見ないか（OFF）の設定をおこなうこともできます。

■戦闘結果

戦闘終了後、マップ画面に戻り、撃破されたユニットはマップ上から消滅します。敵を撃破したキャラクター・ユニットにはEXPが加算されます。一定の経験値に達したユニットは『レベルアップ』、キャラクターは『ランクアップ』します。（P54参照）

[回収]

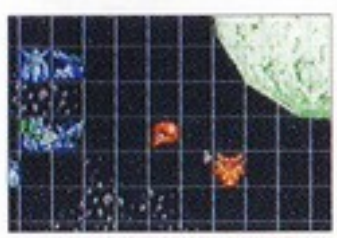
戦艦のみ実行可能なコマンドです。
指揮範囲内の戦闘不能になった自軍ユニットを救助したり、敵軍ユニットを捕獲することができます。GUEST GROUPのユニットを回収してもPLAYER GROUPの所属にはなりません。搭載する空きがないと［回収］はおこなえません。本拠地に戻り、捕獲した敵ユニットを確保すれば搭載可能な空きをつくることができます。

[分離]

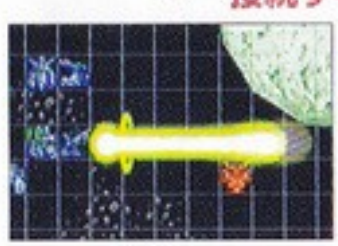
同一グループ内のサポートフライングシステム（SFS）から降りることができます。

[接続]

同一グループ内のスキウレ、バストライナーなどサポートマップ兵器へ接続することができます。これにより、そのマップ兵器の使用が可能になります。



▼ 接続する方向も重要！



接続したサポートマップ兵器の方向にのみ攻撃が可能です。

[発射]

コロニーレーザーやソーラーシステムを発射します。ただし、発射する前のターンで攻撃方向を［確定］しておく必要があります。

[修理／補給]

実行したい戦艦に隣接させ、[修理] でＨＰが回復、[補給] でＥＮが回復します。[補給] は戦艦にのみ実行可能です。([修理] [補給] が実行できるユニットについてはP15参照)

[変形]

飛行形態等に変形可能なユニットの [変形] を実行することができます。行動後のユニットでも再実行が可能です。リ・ガズィとズサは編成およびミーティングルームでのみ変形が可能です。

[散布]

指揮範囲内にミノフスキー粒子を散布することができます。敵の攻撃命中率を下げることができます。

[撹乱膜]

指揮範囲内に撹乱膜を張ることができます。ビームを中和してダメージを0にすることができます。

ミノフスキー粒子

レーダーを無効にする特殊な粒子。その濃度が高いフィールドではサイコミュ兵器以外の射撃武器の命中率が下がります。

[ダミー]

自分のまわりにダミーを出して敵の攻撃をよけることができます。1ターン中の命中1発まで有効となります。

[爆発]

サポートユニットの一種であるミサイルユニットを爆発させることができます。

※ミサイルユニットは通常兵器で破壊されると、自動的に爆発します(マップ兵器では爆発しません)。

アプサラス

設定について

マップ上でSTARTボタンを押すと、設定コマンドがあらわれます。

[PASS]

自軍のフェイズを終了します。

[検索設定]

マップ上でSELECTボタンを押して検索できるユニットの検索設定をおこなうことができます。

ＨＰ検索：HP残量の低いユニットの検索
ＥＮ検索：EN残量の低いユニットの検索
ＭＰ検索：MP残量の低いユニットの検索
ＬＶ検索：レベルアップ間近なユニットの検索
ACE検索：ACEレベルユニットの検索

[MINI MAP]

方向キー左右またはL1・R1ボタンで別のマップを表示させることも可能です。○ボタンで選択したマップ画面に移動することができます。

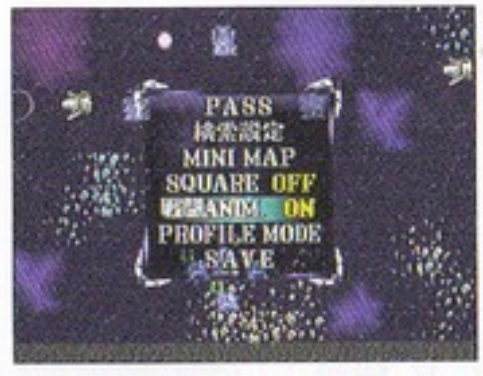
[SQUARE]

移動の目安となるスクエアラインの表示／非表示を設定させることができます。方向キー左右で設定を選びます。[ON]で表示、[OFF]で非表示となります。

[戦闘ANIM.]

戦闘アニメーションを見るか、見ないかの設定をおこなうことができます。方向キー左右で設定を選びます。[ON]で見る、[OFF]で見ないとなります。

※戦闘アニメーションは攻撃時の「コマンド確認画面」でも見る、見ないを変更することができます。



[PROFILE MODE]

OPTIONの「PROFILE MODE」に入ることができます。

[SAVE]

SAVEを実行する場合は、メモリーカードがメモリーカード差込口1（スロット1）に差し込んであることを確認してから、「はい」でおこないます。「いいえ」を選ぶとデータは保存されません。

※ステージ間のSAVEは3ブロック、マップ途中のSAVEは9ブロック必要です。

ステージクリア

敵軍を全滅させるか、敵軍の本拠地を占領すれば、ステージクリアとなります。

▼

全滅：マップ上の敵ユニットを全滅させれば完了します。ガーダーを破壊する必要はありません。また、すべてのユニットを行動不能にしても全滅となります。

占領：敵本拠地の上にユニットを移動させれば占領は完了します。

ステージをクリアすると、ステージクリア画面があらわれます。占領した建物の数やスコアなどにより点数が計算され、それに応じたCAPITAL(戦艦やMSの生産・オプションパーツの購入に必要なお金)がもらえます。

ゲームオーバー

自軍が全滅するか、自軍の本拠地を占領されると、ゲームオーバーとなります。
この他、ステージによっては、途中でイベントが発生し、「敗北条件（勝利条件）」によってゲームオーバー（ステージクリア）する場合があります。

ゾック

ミーティングルーム清算

続いて、ステージクリアに伴う「清算」作業をおこないます。

確保ユニット清算

確保した敵ユニットを自軍LISTに加えるか、解体してCAPITALを増やすか、清算をおこないます。

[確保]

確保ユニットを、1機ずつ選んで自軍LISTに加えます。

[解除]

確保しているユニットをもとに戻します。

[解体]

1機ずつ選んで解体し、CAPITALを獲得します。獲得CAPITALが右下に表示されます。

[全確保]

全ユニットを、まとめて自軍LISTに加えます。

[全解除]

確保している全ユニットを、まとめてもとに戻します。

[全解体]

まだ確保していない全ユニットをまとめて解体し、CAPITALを獲得します。獲得CAPITALが右下に表示されます。

[自軍LIST]

自軍のユニットリストが表示されます。登録できるユニットは最大96体です。

△ボタンで、そのユニットのステータスを見ることができます。詳しくはP15をご覧ください。

キャラクター登録

志願兵の登録をおこなうことができます。志願兵にカーソルを合わせ、○ボタンを押すとコマンドがあらわれます。

[登録]

志願兵をひとりずつ選んで登録します。
[登録] を実行すると、名前入力画面があらわれます。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルします。入力が終了したら、STARTボタンで登録します。

[全登録]

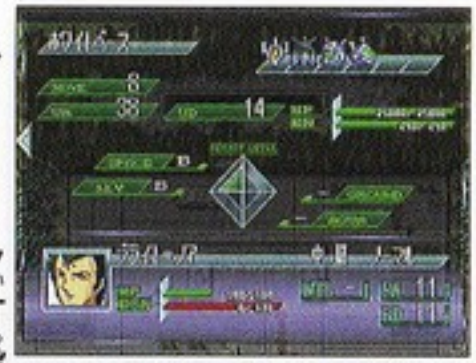
全志願兵を初期設定の名前でまとめて登録します。

※[全登録] を実行すると、名前の入力はできません。初期設定の名前で登録されます。

STARTボタンで検索設定をおこない、SELECTボタンで検索を実行することができます。

CAUTION!!

志願兵の登録は重要！志願兵を登録しないと、オリジナルの軍を編成することができません。特にステージ1終了後のキャラクター登録はかならずおこないましょう。



自軍LISTにあるMS2機で、全く新しいMSを設計し、生産LISTに登録することができます。

[設計]

選択したMSの設計を実行することができます。設計したいMSを1機選ぶと、そのMSとの組み合わせで設計が可能な機体が光ります。2機目を選んで○ボタンで設計実行です。設計を実行したユニットは生産LISTに登録され、次のステージの「グループ編成」で生産が可能になります。

設計例

●自軍LIST内の2種類のユニットから、全く新しい実験機を「設計」

[変形] (P39参照)

[H・P・S] (P19参照)

NEXT

ミーティングルームが終了し、その後、SAVE画面があらわれます。

トレーニングマッチモード

マップ、キャラクター、ユニットなどを自由に選び編成して遊ぶことができるモードです。最大4人での対戦プレイが可能です。
ゲームを始める前に、設定画面でさまざまな設定をおこないます。

[MAP SELECT]

マップを選択します。方向キー左右でマップを選択し、○ボタンを押すとマップ情報があらわれます。方向キーで「OK」を選んで決定します。

[対戦設定]

方向キー上下で項目を選び、左右で設定を変更します。

PLAYERS：参加するプレイヤーの人数を1～4人で設定します。
GROUPS：登録可能なグループの数を設定します。
CAPITAL：CAPITALの初期数値を設定します。
SERIES：各プレイヤーの受け持つ軍を選びます。選んだ軍のユニットしか生産することができません。すべてのプレイヤーが同じ軍を選択することも可能です。

[NEXT]

オペレーションルームに進みます。

オペレーションルーム

オペレーションルームでは、それぞれのプレイヤーがグループ編成やMS開発やテクニカル設定をおこないます。
詳しくはP13をご覧ください。

レンタルについて

トレーニングマッチモードではキャラクターをレンタルして配置します。グループ編成でキャラクターを配置する際、[レンタル] コマンドを実行、レンタルリストからキャラクターを選んでキャラクターを配置します。レンタルするのにかかるCAPITALは右下に表示されます。

レンタルキャラクター
トレーニングマッチモードには、当初は編成できるキャラクターがいないため、レンタルリストよりキャラクターを借りて(CAPITALを支払い) 搭乗させます。テレビ、映画、ＯＶＡなどに登場したキャラクターからレンタルすることができます。

終戦協定

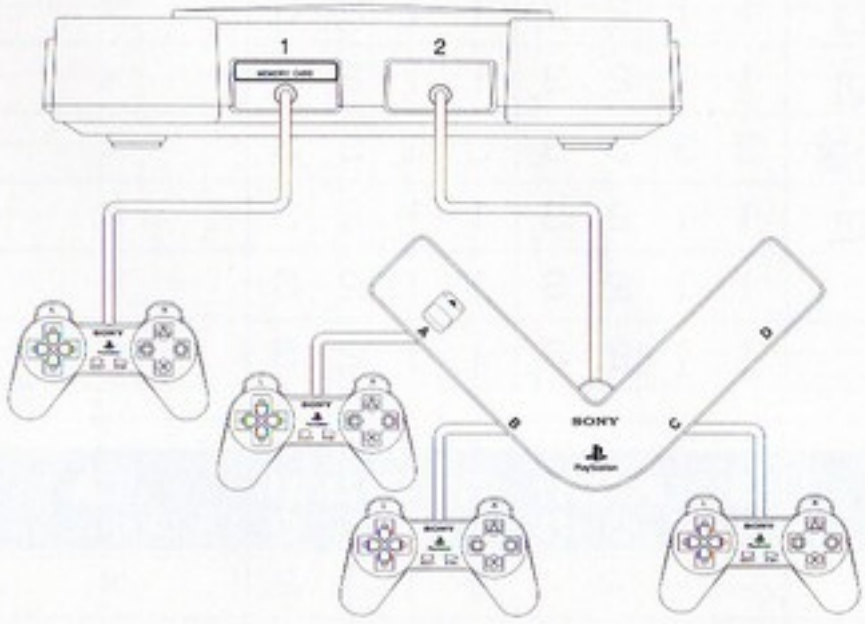
全滅や本拠地占領を待たずにゲームを終了させるコマンドです。それぞれのプレイヤーが終戦協定に同意すれば、終戦協定締結となり、終戦。対戦の順位が発表されます。

最大4人対戦プレイ

マルチタップ(別売り)を使用すれば、4人がそれぞれのコントローラを使用して対戦することができます。通常のコントローラをプレイステーション本体のコントローラ端子1に、マルチタップをコントローラ端子2に差し込み、マルチマップのコントローラ端子に2～4人用の各コントローラを接続してください。

マルチタップ使用時のご注意!!

マルチタップをコントローラに接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子2-Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラを2-B、2-Cの各端子に接続してください。
それぞれのメモリーカード差込口にメモリーカードを差し込めば、データをロードすることができます。



地形別移動力消費表

表内の数値は、その地形の1マスを移動するのに必要な移動力をあらわします。

適性：ユニットのステータス画面のABILITY LEVELに表示されたアルファベットをあらわします。

SPACE：宇宙、月面、要塞内　SKY：上空

GROUND：地上、コロニー、洞窟内　AQUA：水中

ミノフスキー粒子：レーダーを無効にする特殊な素粒子。パーセンテージの高い地域では、ビーム兵器やミサイルなど射撃武器の命中率が低くなります。

	宇宙	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
SPACE	宇宙空間	1	1	1	3	1	1	2	3	×	20
	アステロイド	2	2	3	4	2	2	3	4	×	40
	コロニー	1	1	2	3	1	1	2	3	○	30
	コロニー入口	1	1	2	3	1	1	2	3	×	0
	コロニー周辺	1	1	2	3	1	1	2	3	×	40
	地球・月重力圏	3	3	3	3	3	3	3	3	×	0
	地球・月周辺	1	1	2	3	1	1	2	3	×	40
	要塞入口	1	1	2	3	1	1	2	3	×	0
	要塞周辺	1	1	2	3	1	1	2	3	×	40

	上空	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
SKY	空中	-	-	-	-	1	1	1	2	×	10
	雲の上	-	-	-	-	1	1	2	3	×	50

	月面	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
SPACE	平地	1	1	2	3	1	1	1	3	×	20
	岩石地帯	1	2	3	4	1	1	2	2	×	40
	クレーター	1	1	1	3	1	1	1	2	×	20
	都市・シャトル基地	1	1	2	3	1	1	1	2	○	30
	瓦礫	2	3	4	4	1	2	2	3	×	50
	フォンブラウン	1	1	2	3	1	1	1	2	×	30

	地上	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
GROUND	平原	1	1	2	3	1	1	1	2	×	10
	砂漠	1	2	2	3	1	1	1	2	×	20
	森林	1	2	2	3	1	1	1	2	×	30
	ジャングル	2	3	3	4	1	1	2	2	×	40
	荒野	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	水面	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	基地	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	崖	-	-	-	-	1	1	1	2	×	20
	瓦礫	2	3	4	4	1	2	2	3	×	50
	打ち上げ場・都市	1	1	2	3	1	1	1	2	○	30
	街	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	廃墟	1	1	2	3	1	1	1	2	×	40
	亀裂	-	-	-	-	1	1	1	2	×	20
	滑走路・ハッチ上	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20

	地上	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
	溝	1	1	2	3	1	1	1	2	×	10
	砂浜	1	2	2	3	1	1	1	2	×	20

	コロニー	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
GROUND	平原・ブリッジ	1	1	2	3	1	1	1	2	×	10
	砂漠	1	2	2	3	1	1	1	2	×	20
	森林	1	2	2	3	1	1	1	2	×	30
	荒野	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	水面	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	崖	-	-	-	-	1	1	1	2	×	20
	都市	1	1	2	3	1	1	1	2	○	30
	宇宙港	1	1	1	1	1	1	1	1	×	30
	街	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	宇宙	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	ガラス面	1	1	1	3	1	1	1	2	×	10
	墓地	1	1	2	3	1	1	1	2	×	30
	ジャングル地帯	2	3	4	4	1	2	2	3	×	50
	エレベーター	1	1	2	3	1	1	1	2	×	30

	洞窟内	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
GROUND	平地	1	1	2	3	1	1	1	2	×	10
	水面	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	都市	1	1	2	3	1	1	1	2	○	30
	崖	-	-	-	-	1	1	1	2	×	20
	街	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20
	廃墟	1	1	2	3	1	1	1	2	×	40
	ハッチ下	1	1	2	3	1	1	1	2	×	20

	要塞内	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
SPACE	通路	1	1	1	3	1	1	1	2	×	30
	出口・入り口	1	1	1	1	1	1	1	1	×	20
	亀裂	-	-	-	-	1	1	1	2	×	10

	水中	適性（通常時） A	B	C	D	適性（浮遊時） A	B	C	D	占領 可／不可＝○／×	ミノフスキー粒子度（%）
AQUA	浅瀬・崖	1	1	2	3	-	-	-	-	×	0
	深海	1	-	-	-	-	-	-	-	×	0
	水中都市	1	1	2	3	-	-	-	-	×	30

設定表一覧

■武器属性一覧

属性	名称	効果
BEAM 1	ビーム兵器1	Iフィールド・ビームコーティング・撹乱膜で威力激減
BEAM 2	ビーム兵器2	Iフィールド・ビームコーティング・撹乱膜で威力減少
MAP	マップ兵器	広範囲にダメージを与える。撃破によるEXP獲得なし
EX-MAP	マップ間兵器	マップを超えて攻撃できる兵器
PSYCOM	サイコミュ兵器	脳波で武器をコントロールする。ニュータイプ・強化人間専用の武器。ミノフスキー粒子の影響を受けない
Q-PSY	準サイコミュ兵器	ニュータイプ以外にも使用可能なサイコミュ兵器 ノーマル属性のパイロットは精神力を2倍消費する
MAP-EN	エネルギー攻撃兵器	ヴァル・ヴァロのプラズマリーダーと、アッザムのアッザムリーダー等のEN(エネルギー)とHP(ヒットポイント)に攻撃を行なうMAP兵器

■レベルアップ／ランクアップ表

ユニット	レベル1▶レベル2▶レベル3▶ACE
キャラクター	伍長▶軍曹▶曹長▶少尉▶中尉▶大尉▶少佐▶中佐▶大佐

■ユニット種別表

	指揮範囲	ユニット搭載	占領
戦　艦	○	○	×
サポートユニット	×	×※1	×
M　S	×	×	○※2

※1：SFSなどMSを1機だけ乗せられるものもあります。

※2：SFS搭乗時は占領できません。

■サポートユニット　オプション一覧

サポートユニット名称	地形適性	TEC	種別
スキウレ	宇宙	1	接続マップ兵器
ドダイYS	空中	1	SFS
シャクルズ	宇宙	2	SFS
バストライナー	宇宙	3	接続マップ兵器
ドダイ改	空中	3	SFS
ゲター	宇宙	4	SFS
ベース・ジャバー	空中	4	SFS
メガランチャー	宇宙	5	接続マップ兵器
フライングアーマー	空中・宇宙	5	SFS・大気圏突入可能
コロニー爆弾	宇宙	6	自軍占領コロニーに設置後、次に占領したユニットを爆破
シャクルズ［ν］	宇宙	7	SFS
ベース・ジャバー［ν］	空中・宇宙	8	SFS
核パルスエンジン	宇宙	9	自軍占領コロニーに設置すると、コロニー落としが可能になる
核弾頭ミサイル	空中・宇宙	10	単体マップ兵器・「爆発」コマンドで爆破可能

■補給・修理ユニット一覧

補給ユニット	ファットアンクル、ミデア、ラビアンローズ、コロンブス、パプア、パゾク
修理ユニット	ラビアンローズ、ジュピトリス

登場キャラクターリスト

	キャラクター	CV	作品	搭乗機	NT
	アイナ＝サハリン	井上喜久子	08	アプサラス	
	アナベルト＝ガトー	大塚明夫	83	GP02－A ノイエ・ジール	
	アムロ＝レイ	古谷　徹	1st	RX-78 ガンダム ディジェ νガンダム	NT
	ウッソ＝エヴィン	阪口大助	V	Vガンダム V2ガンダム	
	エギーユ＝デラーズ	小林清志	83	グワデン	
	エルピー＝プル	本多知恵子	ZZ	キュベレイMkⅡ	NT
	カイ＝シデン	古川登志夫	1st	ガンキャノン	
	ガイア	徳丸　完	1st	ガイア専用ザクⅠ　ドム	
	カミーユ＝ビダン	飛田展夫	Z	ガンダムMkⅡ Zガンダム	NT
	ガルマ＝ザビ	森　功至	1st	ガルマ専用ドップ　ガウ	
	ガロード＝ラン	高木　渉	X	ガンダムX ガンダムDX	

	キャラクター	CV	作品	搭乗機	NT
	キシリア=ザビ	小山茉美	1st	ザンジバル	
	キャラ=スーン	門間葉月	ZZ	R・ジャジャ　ゲーマルク	強化
	ギレン=ザビ	銀河万丈	1st	グワジン	
	クェス=パラヤ	川村万梨阿	逆襲	ヤクト・ドーガ　α・アジール	NT
	クリスチーナ=マッケンジー	林原めぐみ	80	NT－1アレックス	
	グレミー=トト	柏倉つとむ	ZZ	バウ　クィン・マンサ	NT
	コウ=ウラキ	堀川　亮	83	GP01 GP01－Fb GP03－D	
	サウス=バニング	菅原正志	83	ジム・カスタム	
	シーブック=アノー	辻谷耕史	F91	F91	NT
	シーマ=ガラハウ	真柴摩利	83	ゲルググM　ガーベラテトラ　リリーマルレーン	
	ジェリド=メサ	井上和彦	Z	マラサイ　バイアラン　バウンド・ドッグ	
	シャア=アズナブル	池田秀一	1st	ザクⅡ　ズゴック　ゲルググ ジオング　百式　サザビー	NT
	シャリア=ブル	筈見　純	1st	ブラウ・ブロ	NT
	ジュドー=アーシタ	矢尾一樹	ZZ	Zガンダム ZZガンダム	NT

	キャラクター	CV	作品	搭乗機	NT
	シロー=アマダ	檜山修之	08	RX-79(G) Ez-8	
	スレッガー=ロウ	玄田哲章	1st	Gファイター　コア・ブースター	
	セイラ=マス	井上　遥	1st	Gファイター　コア・ブースター	NT
	チャック=キース	山田義隆	83	ジム・キャノンⅡ	
	テリー=サンダース	玄田哲章	08	RX-79(G)	
	ドズル=ザビ	郷里大輔	1st	ビグザム	
	ドモン=カッシュ	関　智一	G	シャイニングガンダム ゴッドガンダム	
	ニムバス= シュターゼン	速水　奨	外伝	イフリート改	
	バーナード=ワイズマン	辻谷耕史	80	ザク改	
	バプティマス= シロッコ	島田　敏	Z	メッサーラ ジ・O	NT
	ハマーン=カーン	榊原良子	Z	キュベレイ	NT
	ハヤト=コバヤシ	鈴木清信	1st	ガンタンク　ガルダ	
	ヒイロ=ユイ	緑川　光	W	ウィングガンダム ウィングガンダムO ウィングガンダムOカスタム	
	フィリップ=ヒューズ	若本規夫	外伝	ジムコマンド	

	キャラクター	CV	作品	搭乗機	NT
	フォウ=ムラサメ	島津冴子	Z	サイコガンダム	強化
	ブライト=ノア	鈴置洋孝	1st	ホワイトベース アーガマ ラー・カイラム	
	マ=クベ	塩沢兼人	1st	アッザム　ギャン	
	マチルダ=アジャン	戸田恵子	1st	ミデア	
	ヤザン=ゲーブル	大塚芳忠	Z	ギャプラン　ハンブラビ　ゲゼ	
	ユウ=カジマ	――	外伝	ブルーディスティニー	
	ララァ=スン	潘　恵子	1st	エルメス	NT
	ランバ=ラル	広瀬正志	1st	グフ	
	リュウ=ホセイ	飯塚昭三	1st	ガンタンク　コア・ファイター	
	ロザミア=バダム	藤井佳代子	Z	サイコガンダムMkⅡ　バウンド・ドッグ	強化

1st=機動戦士ガンダム　Z=機動戦士Zガンダム　ZZ=機動戦士ガンダムZZ
80=機動戦士ガンダム～ポケットの中の戦争～
83=機動戦士ガンダム～スターダストメモリー～　08=機動戦士ガンダム～第08MS小隊～
F91=機動戦士ガンダムF91　逆襲=機動戦士ガンダム～逆襲のシャア～
V=機動戦士Vガンダム　G=機動武闘伝Gガンダム　W=新機動戦記ガンダムW
X=機動新世紀ガンダムX　外伝=機動戦士ガンダム外伝　NT=ニュータイプ　強化=強化人間

TRAININNG MATCH MODE所属ユニット一覧

番号	地球連邦ユニット名	ジオン公国ユニット名	ティターンズユニット名	アクシズユニット名
1	ボール	ザクⅡJ型	ガンダムMkⅡ	ザクⅢ
2	ジム	ザクⅠ	ハイザック	ドライセン
3	ガンタンク	ザクⅡ改	マラサイ	ガザC
4	ガンキャノン	グフ	アッシマー	ガザD
5	リック・ディアス	ドム	ガルバルディβ	ガ・ゾウム
6	RX-79(G)	ハイ・ゴッグ	ギャプラン	ガルスJ
7	ガンダム	ズゴック	バイアラン	ズサ
8	ガンダムNT1	ゲルググ	ガブスレイ	カプール
9	GP01－Fb	ギャン	ハンブラビ	R・ジャジャ
10	GP03－D	グラブロ	バウンド・ドッグ	バウ
11	メタス	ビグロ	メッサーラ	ジャムル・フィン
12	百式	アプサラス	ボリノーク・サマーン	ハンマ・ハンマ
13	Zガンダム	エルメス	バラス・アテネ	ゲーマルク
14	リ・ガズィ	ジオング	ジ・O	ドーベンウルフ
15	ZZガンダム	ビグザム	サイコガンダム	キュベレイ
16	νガンダム	ノイエ・ジール	バーザム	クィン・マンサ

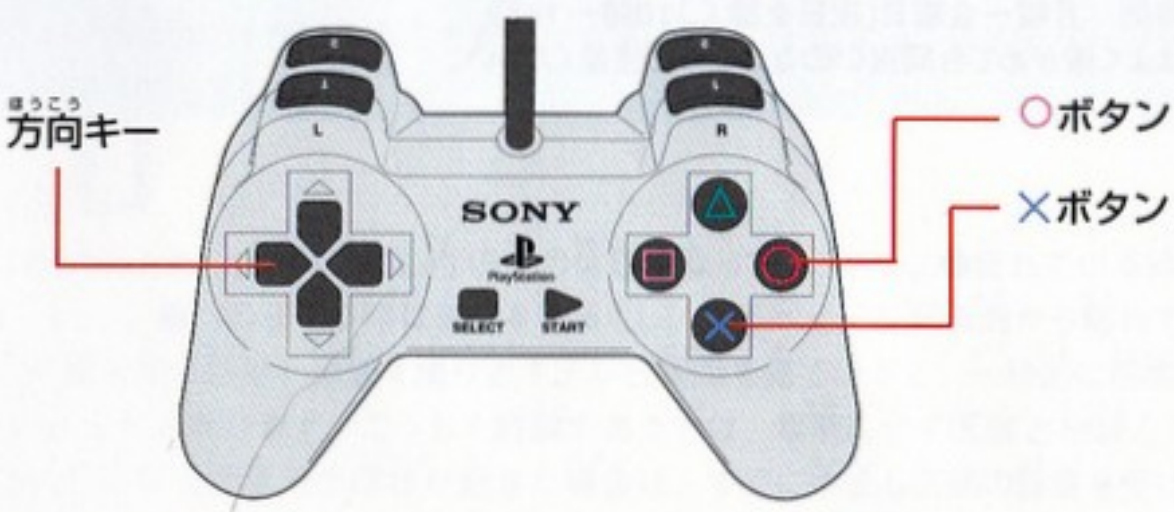
プレミアム映像ディスクの楽しみ方

このディスクには「ガンダム特別映像集」と「特別チームデータ」が収録されています。プレイステーション本体にプレミアムディスクを入れるとメニュー画面が現れます。方向キーで項目の選択、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルを行えます。

ガンダム特別映像集　歴代のガンダムゲームのCM集などを見ることができます。

特別チームデータ　SDガンダムジージェネレーションで使用可能な特別チームデータをメモリーカードにセーブすることができます。あらかじめ編成されている様々なチームデータは個性あふれるものばかりです。

プレミアムディスクの操作方法	
方向キー	項目の選択
○ボタン	決定、ムービーを見る
×ボタン	キャンセル



バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**【受付時間／月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時】にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。
●受付時間外の電話は、おさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフト内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

《お買い上げのお客様へ》　商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所，電話番号，保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東) 台東区駒形2-5-5	〒 111-8081	☎ 03-3847-6666
(関西) 大阪市北区豊崎4-12-3	〒 531-0072	☎ 06-375-5050
(中部) 名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒 466-0051	☎ 052-872-0371

●電話受付時間　月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

SLPS 01560～1

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

発売元
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081